

## Cours 6 : Le jeu de la carte

### 6-7 LA REGLE DES ONZE

## Convention quatrième meilleure

Dans le jeu de bridge, la **convention quatrième meilleure** est utilisée **à l'entame contre un contrat à sans-atout**.

Elle consiste à entamer de la carte **la quatrième meilleure** dans une couleur longue où l'on détient un honneur.

- Ainsi dans une couleur cinquième, avec par exemple R8762, on entame du 6.
- Si la couleur entamée ne contient pas d'honneur, on entame de la seconde meilleure.
- Si la couleur entamée ne contient que trois cartes et un honneur on entame de la carte intermédiaire.
- Si la couleur entamée ne contient ni au moins quatre cartes, ni d'honneurs, on entame de la plus grosse. Cette technique est empruntée aux anglo-saxons qui l'appellent *top of nothing* (« TETE DE RIEN »).

### Deux restrictions à cette convention :

- ✚ Quand on possède une séquence d'au moins trois honneurs, on entame du plus gros honneur de la séquence.
- ✚ Quand on entame dans la couleur nommée par le partenaire, on entame en [pair-impair](#)

## Règle des onze

### Cette règle s'applique sur une entame en quatrième meilleure.

**On soustrait de 11 le rang de la carte entamée**, le résultat donne le nombre de cartes supérieures à la carte d'entame entre les 3 autres mains (le mort, le flanc droit et le déclarant).

Ainsi, chacun des 2 autres joueurs connaît le nombre de cartes supérieures à la carte d'entame présentes dans les mains cachées.

### Par exemple :

Votre partenaire entame du 7 de pique, le mort y détient 9 5 4 et vous D 10 3.

La règle de 11 ( $11 - 7 = 4$ ) vous dit qu'il y a 4 cartes supérieures au 7 dans votre main, celle du déclarant et au mort.

Vous voyez 3 cartes supérieures au 7 (le 9 du mort, votre dame et votre 10).

Vous en déduisez donc que le déclarant ne possède qu'une carte supérieure au 7 à pique.

De la même façon, le déclarant sait qu'il existe 2 cartes supérieures au 7 dans votre main.